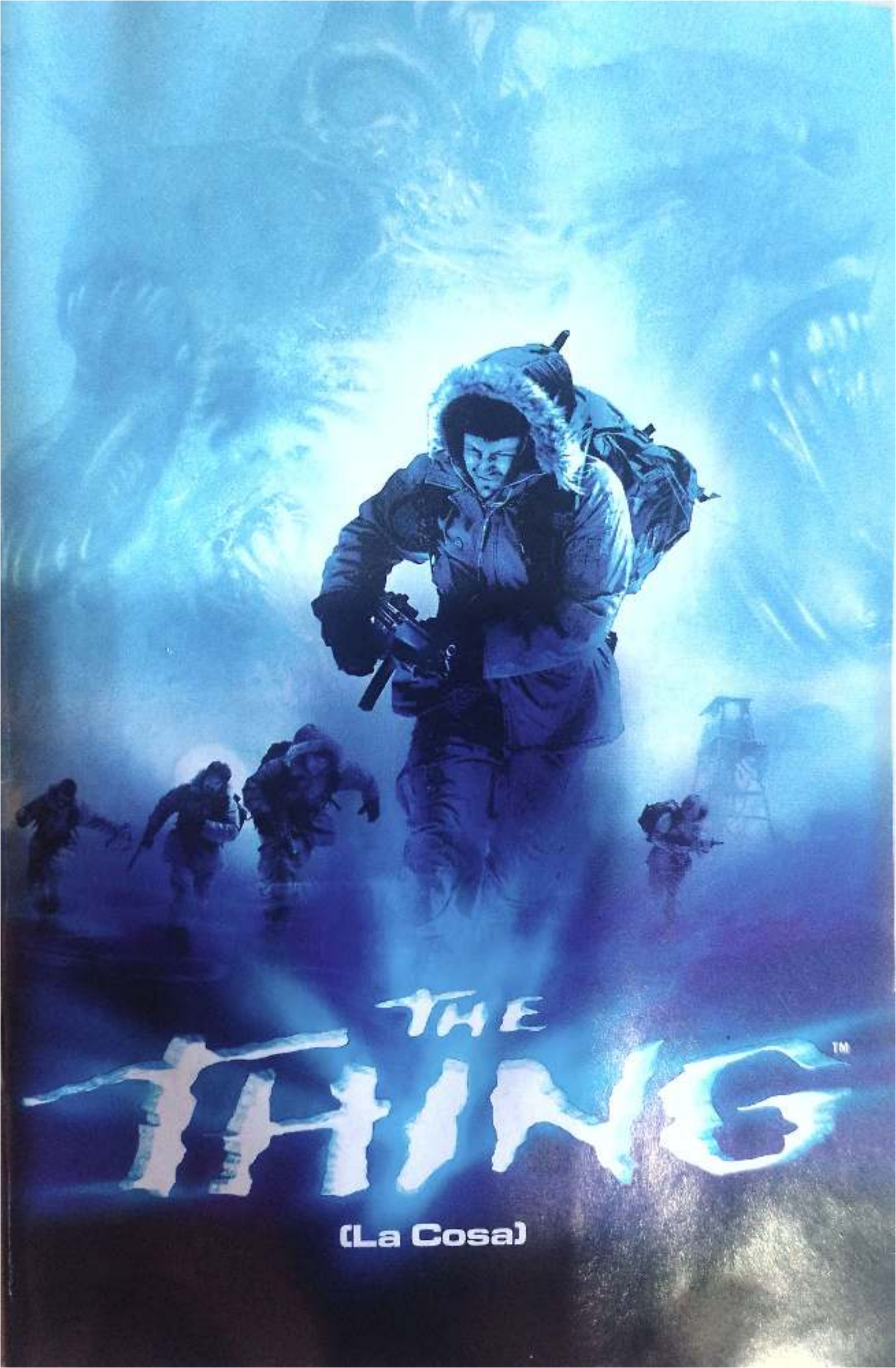

THE
THING™
(La Cosa)

INSTALACIÓN DEL JUEGO

Instrucciones de instalación:

1. Introduce el disco del juego en la unidad de CD-ROM y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.
2. Si no tienes instalado DirectX 8 o una versión superior, instálalo ejecutando el archivo Setup.exe, que está en la carpeta DirectX 8 del disco del juego.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Especificaciones mínimas:

500MHz, 64MB de RAM, tarjeta de vídeo de 16MB, DirectX 8

Especificaciones recomendadas:

700MHz, 128MB de RAM, tarjeta de vídeo de 32MB, DirectX 8

EL MENÚ INICIO

Nueva partida
Inicia una nueva partida.

Cargar partida
Te permite cargar una partida guardada previamente.

Opciones
Te permite modificar las opciones Configuración del juego, Audio y Vídeo, Controles y Controles avanzados.

Configuración del juego
Activa las opciones Tutorial, Iconos indicadores, opciones de Objetivo automático, Cursor de objetivo, Iconos de armas y objetos y Barra de salud.

Audio y Vídeo
Define los niveles del Volumen principal además del uso de las opciones Modo Vídeo y Brillo.

Controles
Define tu propia configuración de los controles.

Controles avanzados
Define las opciones del Tipo de vista, Modo mirar, Modo agacharse y Buscar objetivo.

Manual de campo
Te permite acceder al manual durante el juego..

Créditos

EL MENÚ PAUSA

Reanudar partida
Continúa la partida.

Opciones
Te permite cambiar la configuración del juego.

Manual del campo
Te permite acceder al manual durante el juego.

Salir
Para salir de la partida actual y volver al menú Inicio.

CONTROLES

Define tu propia configuración de los controles.

Adelante	W
Atrás	S
Moverse a la izq.	A
Moverse a la der.	D
Usar objeto	Ratón 2
Disparar arma	Ratón 1
Interactuar	E
Menú Brigada	Q
Alternar equipo rápido	Ratón 3 (o la tecla 1 si el usuario no tiene rueda de ratón)
Vista previa equipo rápido	Rueda de ratón (o la tecla 2 si el usuario no tiene rueda de ratón)
Siguiente equipo rápido	Rueda de ratón (o la tecla 3 si el usuario no tiene rueda de ratón)
Vista libre	Mayús izquierda
Recargar	R
Alternar caminar	Control izquierdo
Agacharse	Barra espaciadora
Inventario	I
Acceder a documentos	F

LAS PANTALLAS DEL INVENTARIO

Se puede acceder a la pantalla del Inventario de armas y a la de objetos en cualquier momento pulsando la tecla I. Se puede acceder a la pantalla del Inventario de documentos y a la de llaves en cualquier momento pulsando la tecla F. Cuando alguna de estas pantallas del Inventario esté activa, la partida estará detenida. También puedes desplazarte por tus armas y objetos sin ir al Inventario utilizando la rueda del ratón. Púlsala (Ratón 3) para alternar entre las armas y los objetos y muévela hacia arriba o hacia abajo para desplazarte por las armas y los objetos que tengas en ese momento.

Inventario de armas

Cuando pulses la tecla I, la primera pantalla que aparece es tu Inventario de armas. El Inventario muestra todas las armas diferentes que posees en ese momento, así como la cantidad de munición que tienes para cada una. Se incluyen como munición los cargadores que te quedan y después el número de balas.

Por ejemplo, la imagen de arriba muestra un MP5 con tres cargadores y 20 balas.
Se utiliza una barra para indicar la cantidad de combustible que te queda para el Lanzallamas.

Inventario de objetos

Desde la pantalla del Inventario de armas puedes pasar al Inventario de objetos seleccionando el círculo que aparece en el centro. En esta pantalla se mostrarán los objetos que posees en ese momento, junto con el número que indica cuantos objetos tienes.

Inventario de documentos

Cuando pulses la tecla F, la primera pantalla que aparece es tu Inventario de documentos. En ella puedes volver a leer cualquier Documento que hayas recogido con sólo pulsar sobre él.

Inventario de llaves

Desde la pantalla del Inventario de documentos puedes pasar al Inventario de llaves seleccionando el circulo que aparece en el centro. En esta pantalla aparecerán todas las llaves que hayas recogido. El nombre de cada llave indica las puertas que te abrirá.

Los objetivos de tu misión

Puedes consultar los objetivos de tu misión en cualquier momento accediendo a la pantalla del Inventario de documentos y seleccionando el documento "Objetivos". Este documento te mostrará los objetivos actuales de tu misión.

CLASES DE PERSONAJES

El Soldado

El Soldado es tu mejor amigo en el combate. Los Soldados poseen más precisión con las armas y más valentía. Si sólo tienes un arma de sobra, considera la idea de dársela a un Soldado.

El Médico

En las situaciones de combate más difíciles, los Médicos son personajes imprescindibles. Pueden curarte a ti y a los Miembros de tu Brigada sin utilizar Botiquines. Si vas a enfrascarte en un enfrentamiento masivo con armas de fuego, tal vez quieras que tu Médico se quede rezagado para curaros a todos cuando el combate haya terminado.

El Ingeniero

Los Ingenieros son totalmente necesarios. Su habilidad para reparar aparatos electrónicos dañados te resultará vital cuando explores lugares y entornos que llevan mucho tiempo abandonados y que se encuentran en un estado decadente. Cuida mucho a tus Ingenieros, los vas a necesitar.

INTERACTUAR CON LOS MIEMBROS DE TU BRIGADA

Menú Miembro de la Brigada

El menú Miembro de la Brigada te permite interactuar con los Miembros de tu Brigada y podrás acceder a él en cualquier momento pulsando la tecla Q. El menú Miembro de la Brigada contiene cuatro paneles personales de Miembros de la Brigada y la orden de grupo Seguir y Detenerse. Puedes decirle a todos los Miembros de tu Brigada que te sigan o que se detengan utilizando la orden de grupo. También puedes interactuar con un solo Miembro de tu Brigada seleccionando su Panel de Miembro de la Brigada. Los paneles individuales de Miembros de la Brigada te ofrecen las cuatro opciones siguientes: Ir a, Seguir o Detenerse, Coger arma y munición y Entregar arma.

Siempre que veas una X roja sobre una opción, dicha opción no estará disponible.

El panel de Miembro de la Brigada

El panel de Miembro de la Brigada te dirá el nombre del Miembro de la Brigada, la clase de personaje a la que pertenece, cuánta salud posee, cuánto Miedo tiene y cuánta Confianza te profesa. Su nombre aparece en el panel de Miembro de la Brigada. Tanto el color de su panel, como el icono que está tras su nombre, te informarán sobre la clase de personaje del que se trata. Si el panel es rojo y posee una jeringuilla tras su nombre, se trata de un Médico. Si el panel es azul y posee una llave inglesa tras su nombre, se trata de un Ingeniero. Y si el panel es verde y posee un arma tras su nombre, se trata de un Soldado. La barra roja que aparece debajo de su nombre indica su salud. Consulta el apartado Miedo para saber cómo se indica el Miedo en el panel de Miembro de la Brigada. Consulta el apartado Confianza para saber cómo se indica la Confianza en el panel de Miembro de la Brigada.

Ir a

Ir a

Para decirle a un Miembro de tu Brigada que vaya a algún sitio, ve a su menú individual de Miembro de la Brigada y después selecciona la opción "Ir a". Aparecerá un inventario de todos los lugares que hayas identificado, lo que te permite enviarlo a un lugar específico.

Seguir o Detenerse

Seguir o Detenerse

En cualquier momento puedes ordenarle a un Miembro de tu Brigada o a todo tu equipo que te siga o que se detenga. Si le pides a los Miembros de tu Brigada que te sigan, te seguirán. Si le pides a los Miembros de tu Brigada que se detengan, se quedarán donde estén.

Detenerse Individualmente

Seguir grupo

Detener grupo

Coger arma

Coger arma y munición

Puedes quitarle objetos a los Miembros de tu Brigada si vas al menú Miembro de la Brigada, seleccionas el Miembro que quieres, y seleccionas la opción "Coger arma". Esto hará que le quites automáticamente el arma y toda la munición a ese Miembro de la Brigada.

Entregar arma

Entregar arma y munición

Puedes entregarle objetos a los Miembros de tu Brigada si vas al menú Miembro de la Brigada, seleccionas el Miembro con el que quieres interactuar, y seleccionas la opción "Entregar arma". Aparecerá entonces la pantalla del inventario de armas. Para entregar un arma y munición al Miembro de la Brigada, sólo tienes que pulsar sobre el arma que quieres darle. También le puedes dar munición pulsando el icono Entregar munición.

Entregar munición
(dentro de la pantalla del inventario Entregar arma)

Nota: le darás automáticamente al Miembro de la Brigada el tipo de munición que necesita para el arma que acabas de entregarle. Si el Miembro de tu Brigada ya tenía un arma y acabas de darle munición, le darás automáticamente el tipo de munición adecuado.

CONFIANZA

Si los Miembros de tu Brigada no confían en ti, no harán nada para ayudarte, y si pierden toda su Confianza... podrían mandarte al infierno. Los Miembros de tu Brigada no son robots mecánicos. Acaban de toparse con un ser desconocido y sus vidas dependen de que descubran a un monstruo que mire, actúe, hable, camine y huela completamente igual que un humano. Por esta razón, vigilarán tus acciones muy de cerca y reaccionarán ante cualquier error que puedas cometer. También te obligarán a ponerte a prueba y no colaborarán contigo hasta que estén seguros de que eres uno de los buenos. Tendrás que ganarte su Confianza para que sigan cooperando contigo. Si un Miembro de tu Brigada pierde toda su Confianza en ti, te considerará un enemigo y puede ser que tome medidas drásticas contra ti para protegerse.

Distintos niveles de Confianza

Bajo la foto de cada Miembro de tu Brigada, que aparece en su panel personal de Miembro de la Brigada, verás un medidor con tres secciones. Este medidor te indica la Confianza que ese Miembro tiene en ti. Si dicho nivel de Confianza se encuentra en la sección Verde (Confianza Alta), significa que confía en ti y que aceptará tus órdenes y te ayudará a lo largo de la misión. Si su nivel de Confianza se encuentra en la sección Naranja (Confianza Baja), significa que no confía en ti y que no te ayudará. Sin embargo, todavía no está convencido de que seas un enemigo, por lo que tampoco te atacará. Si su nivel de Confianza se encuentra en la sección Roja (Confianza Cero), significa que no confía en ti en absoluto. En este punto es sólo cuestión de tiempo que tome medidas drásticas para protegerse de ti.

Un Miembro de la Brigada con su nivel de Confianza en la sección Verde (Confianza Alta)

Un Miembro de la Brigada con su nivel de Confianza en la sección Naranja (Confianza Baja)

Un Miembro de la Brigada con su nivel de Confianza en la sección Roja (Confianza Cero)

Confianza 100%

Cuando parpadea un icono de 100% sobre la cabeza de un Miembro de la Brigada, significa que te has ganado toda su Confianza. De este modo, podrás ejecutar a otro Miembro de la Brigada que te parezca sospechoso, ya que el Miembro de la Brigada con Confianza 100% no dudará de ti ni un momento ni perderá ninguna Confianza en ti tras esa acción. Además, si te ataca otro Miembro de la Brigada, el Miembro de la Brigada con Confianza 100% abrirá fuego contra el Miembro de la Brigada rebelde y se pondrá de tu lado, ayudándote a sobrevivir. Por todas estas razones, conseguir la Confianza 100% de un Miembro de la Brigada puede ser un factor muy importante.

Causas de pérdida de la Confianza

- Si disparas contra uno de los Miembros de tu Brigada durante un combate, puedes perder una pequeña parte de su Confianza.
- Si disparas contra uno de los Miembros de tu Brigada fuera de combate, puedes perder una pequeña parte de la Confianza de los Miembros de tu Brigada.
- Si la Brigada sufre un ataque y tú no los ayudas a defenderse, también puedes perder una pequeña parte de su Confianza.
- Puedes perder distintas cantidades de la Confianza de un Miembro de tu Brigada si le aplicas el Taser. Primero, perderás Confianza sólo por el mero hecho de aplicarle el Taser. Segundo, dado que el Miembro de tu Brigada dejará caer su arma y su munición cuando utilices el Taser con él, perderá automáticamente más Confianza por el hecho de haberlo desarmado. Y tercero, cuanto más tiempo le apliques el Taser, más cantidad de su Confianza perderás.
- Si le quitas el arma y la munición a uno de los Miembros de tu Brigada, puedes perder distintas cantidades de su Confianza. Cuánto más grande y mejor sea el arma, más Confianza perderás cuando se la quites.
- Si ven que matas a uno de tus hombres fuera de combate, puedes perder una gran parte de la Confianza de los Miembros de la Brigada.
- Puedes perder una gran parte de la Confianza de un Miembro de la Brigada si lo coaccionas apuntándole con un revólver en la cabeza.

Causas de obtención de Confianza

- Puedes ganar una pequeña parte de la Confianza de un Miembro de tu Brigada si lo curas.
- Puedes ganar una pequeña parte de la Confianza de un Miembro de tu Brigada si le das munición.
- Puedes ganar una pequeña parte de la Confianza de un Miembro de tu Brigada si presencia cómo atacas a Las Cosas o a otros enemigos.
- Puedes ganar distintos niveles de Confianza de un Miembro de tu Brigada si le das un arma (la cantidad de Confianza que ganes dependerá del arma. Cuanto mayor sea, más Confianza obtendrás).
- Puedes obtener una gran parte de la Confianza de los Miembros de tu Brigada si presencian cómo un miembro del grupo que has matado fuera de combate se convierte en La Cosa. Es decir, si matas a uno de tus hombres porque crees que está infectado y este se acaba convirtiendo en una Cosa grotesca, los Miembros de tu Brigada se alegrarán de que hayas descubierto la amenaza que se escondía entre ellos y su Confianza aumentará. Sin embargo, a tus Miembros de la Brigada no les gustará nada que mates a uno de tus hombres porque crees que está infectado y luego se descubra que no era así ...
- Puedes ganar una gran parte de la Confianza de los Miembros de la Brigada si te haces un análisis de sangre delante de ellos.

MIEDO

Cuando un Miembro de tu Brigada está asustado, no actúa bien. Y si pierde por completo los nervios y sufre un colapso... puede abandonar la lucha y pintar la pared con sus propios sesos. Los Miembros de tu Brigada son totalmente conscientes de las circunstancias en las que se encuentran. Tendrás que controlar su Miedo para que se mantengan estables. Si un Miembro de la Brigada se asusta demasiado y pierde los nervios, puede convertirse en un peligro para todo el equipo.

Distintos niveles de Miedo

El movimiento de un Miembro de la Brigada dentro de su propio panel de Miembro de la Brigada te informará sobre el Miedo que tiene. Si está bien (Miedo Bajo), estará mirando de izquierda a derecha con aire despreocupado. Si está notablemente asustado (Miedo Alto), estará mirando a su alrededor con cara de pánico. Si está a punto de perder los nervios y sufrir un colapso, estará temblando de forma incontrolada (Peligro).

Causas de aumento de Miedo

- *Los Miembros de la Brigada sufrirán una pequeña cantidad de Miedo si oyen sonidos extraños.*
- *Los Miembros de la Brigada sufrirán distintos niveles de Miedo en función del entorno que les rodea. (Cuanto más grotesca y espeluznante sea la zona, más Miedo les inspirará).*
- *Los Miembros de la Brigada sufrirán distintos grados de Miedo al ver a La Cosa. Cuanto más grande y grotesca sea La Cosa, más Miedo les infundirá.*

Causas de disminución de Miedo

- Puedes calmar un poco a un Miembro de tu Brigada si le das munición.
- Puedes calmar a un Miembro de tu Brigada con distintos niveles de Miedo si les das un arma Cuanto mayor sea el arma, más se calmarán.
- Puedes calmar a un Miembro de tu Brigada con distintos niveles de Miedo si matas a La Cosa cuando esté cerca. Cuanto más grande sea La Cosa, más calmarás al Miembro de tu Brigada cuando la mates.
- Puedes calmar temporalmente y en gran medida a un Miembro de tu Brigada si le aplicas un Dispositivo de adrenalina.
- Puedes calmar a los Miembros de tu Brigada en gran medida si los sacas de la zona que les produce Miedo.

ICONOS INDICADORES

Los iconos indicadores sirven para que los Miembros de tu Brigada se comuniquen contigo. Aquí se encuentran todos los iconos que existen y lo que significan.

ICONOS DE CONFIANZA

Mi Confianza ha pasado de Alta a Baja.

Mi Confianza ha pasado de Baja a Cero.

Mi Confianza ha pasado de Cero a nivel Enemigo 1: sospecho que el jugador puede estar infectado.

Mi Confianza ha pasado de Cero a nivel Enemigo 2: estoy prácticamente convencido de que el jugador está infectado

Mi Confianza ha pasado de Cero a nivel Enemigo 3: estoy seguro de que el jugador está infectado, ahora considero al jugador como un enemigo.

Mi Confianza ha pasado de Cero a Baja

Mi Confianza ha pasado de Baja a Alta

Te has ganado toda mi Confianza. No perderás mi Confianza si ejecutas a otro Miembro de la Brigada y si algún Miembro de la Brigada te ataca, abriré fuego contra él para protegerte.

ICONOS DE MIEDO

Mi Miedo ha pasado de Peligro a nivel de Colapso 1: estoy empezando a perder los nervios.

Mi Miedo ha pasado de Peligro a nivel de Colapso 2: estoy empezando a sufrir un colapso.

Mi Miedo ha pasado de Peligro a nivel de Colapso 3: he perdido los nervios y voy a sufrir un colapso.

ICONOS DE ACCIÓN

Soy hombre herido (salud mínima)

Necesito munición

Puedo emprender una acción (sólo Ingenieros)

Soy hombre herido (salud mínima) pero no puedes curarme

Necesito munición pero no puedes entregármela

Puedo emprender una acción (sólo Ingenieros) pero no puedes pedirme que lo haga

Soy hombre herido (salud mínima) y tú puedes curarme.

Necesito munición y tú puedes entregármela.

Puedo emprender una acción (sólo Ingenieros) y tú puedes pedirme que lo haga.

INFORMACIÓN VARIADA

Estoy hablando.

Enemigo detectado.

Estoy luchando y me están hiriendo

Me están coaccionando.

INTERACTUAR CON LOS OBJETOS DEL MUNDO

A medida que vayas explorando, irás encontrando distintas cosas con las que podrás interactuar. Siempre que puedas interactuar con algo, verás el icono de acción en la parte inferior de la pantalla

Cajas de empalme básicas

Arreglar Cajas de empalme

Existen Cajas de empalme básicas y Cajas de empalme avanzadas. Sólo tu Ingeniero puede arreglar una Caja de empalme avanzada, pero puedes ocuparte de una Caja de empalme básica tú sólo.

Para ello, dirígete a la Caja de empalme y mantén pulsada la tecla E hasta que esté reparada. Puedes soltar la tecla E para dejar de reparar la Caja de empalme en cualquier momento. Esto resulta muy útil si te atacan mientras estás intentando arreglarla.

Caja de empalme avanzada

Terminales de ordenador

Para acceder a una Terminal de ordenador, dirígete a ella y mantén pulsada la tecla E hasta que consigas entrar en ella.

El CCTV (Circuito cerrado de televisión)

Los CCTV son cámaras de seguridad privadas que se pueden controlar utilizando terminales. Para utilizar una terminal CCTV, dirígete a la terminal y pulsa la tecla E. Después podrás mover la cámara en todas las direcciones moviendo el ratón y acercar el objetivo utilizando la tecla W o alejarlo utilizando la tecla S.

CCTV de francotirador

Los CCTV de francotirador son unidades CCTV normales a las que se han añadido armas de disparo rápido. Para utilizar una terminal CCTV de francotirador, dirígete a la terminal y pulsa la tecla E. Después podrás mover la cámara en todas las direcciones moviendo el ratón, acercar el objetivo utilizando la tecla W y alejarlo utilizando la tecla S. Para disparar utiliza el botón 1 del ratón.

ESTRATEGIAS DE COMBATE (LAS LEYES DE BLAKE)

Todo buen soldado tiene una opinión. Los soldados vivos obviamente tenían razón y todos los soldados muertos estaban equivocados. Estas son mis reglas y me han acompañado en innumerables conflictos de gran intensidad. Si quieres ver un tutorial que te explique paso a paso las cosas que necesitas saber para sobrevivir en tus misiones, consulta el Manual de campo durante el juego.

Moverse

Tengo la habilidad de moverme a derecha e izquierda. Utilizo esta habilidad durante el combate, así es más fácil esquivar ataques o ponerse a cubierto con rapidez.

Vista en primera persona

Siempre que quiero, puedo pasar a la Vista en primera persona para ver mejor las cosas. No puedo correr cuando estoy en este modo de vista, pero sí puedo apuntar a objetivos específicos que no podría alcanzar en el modo de vista normal.

Echar un vistazo

Cuando estoy en la Vista en primera persona, puedo inclinarme a derecha e izquierda utilizando los botones de movimiento. Esto me permite inclinarme desde un lugar en el que esté a cubierto y disparar a mi enemigo... Es fantástico...

Ponerse a cubierto
Ponerme a cubierto me salva de recibir disparos innecesariamente... y ¿quién quiere que le disparen cuando no hace falta? Puedo quedarme de pie detrás de objetos grandes, tales como taquillas, cajas grandes e incluso paredes, para ponerme a cubierto. Además, puedo agacharme detrás de cosas como cajas o mesas.

Utilizar a los Miembros de la Brigada
Los Miembros de mi Brigada lucharán conmigo durante el combate. Tengo que procurar que estén armados para que puedan encargarse de parte del trabajo.

La importancia del fuego
Puedo matar a Las Cosas más pequeñas con balas, pero Las Cosas más grandes sólo puedo matarlas con fuego. Primero tengo que herirlas utilizando balas normales y después rematarlas quemándolas hasta que mueran. Sr. Lanzallamas... eres mi nuevo mejor amigo.

Aplicarle el Taser a la gente
Si necesito el arma de algún penoso cabrón y no me la da, le aplico el Taser para que la deje caer. ¡A la mierda con ese estúpido!

Recargar
Mientras las cosas estén tranquilas o antes de entrar en situaciones de combate, debo recargar mi arma. Para ello extraigo las balas que quedan en el cargador y pongo un cargador nuevo. De esta forma me aseguro de que tengo toda la munición al completo para la pelea.

Quemar cadáveres
Esas pequeñas Cosas se originan a partir de mutaciones de los cadáveres que ensucian los edificios. Si quiero que eso deje de suceder, tendré que quemar los cadáveres. Las balas no sirven.

No desperdiciar lo que no quiero
Cuanto mejor gestione mis recursos, más lejos llegaré. No tiene sentido que utilice un Botiquín si tengo un Médico. Tengo que ser listo al utilizar mi Inventario. Nunca se sabe cuando se acabarán los recursos.

ARMAS

El Taser
Es bueno para aturdir a un contrincante sin hacerle daño. El voltaje anula su tensión muscular, de modo que la víctima deja caer su arma y su munición. Su mayor utilidad es dejar a alguien fuera de combate cuando no se lo espera.

La Pistola
Sobresale entre las armas pequeñas porque dispara rápido y es el mejor modo de matar a esas Cosas pequeñas. La Pistola es el arma más precisa.

La Ametralladora
El arma de fuego estándar para ti y tu Brigada, un arma de disparo rápido utilizada comúnmente para batallas de corto alcance.

La Escopeta
La Escopeta dispara potentes balas, pero pierde precisión a larga distancia.

El Lanzallamas
Es el único modo que tienes para matar a las Cosas más grandes, pero ten cuidado de no quemarte. El fuego puede atraparte y te puedes herir con facilidad.

El Lanzallamas compacto
Una versión compacta del Lanzallamas normal. Este arma posee un alcance inferior. Se puede utilizar para crear con rapidez pequeños fuegos en el suelo, lo cual está bien para atrapar a tu enemigo o dibujar una línea que no cruzarán.

GRANADAS

Al utilizar estos explosivos programados, cuanto más tiempo mantengas pulsada la tecla para lanzarla, más lejos las lanzarás.

Granadas normales

Son la variedad estándar de Granadas de combate.

Granadas de gran explosión

Este tipo de Granadas produce un impacto más fuerte. Lánzalas y corre.

Granadas relámpago

Las Granadas relámpago emiten una luz cegadora que hará que los objetivos humanos dejen caer sus armas y que los objetivos alienígenas queden confundidos de forma temporal.

Granadas de fuego

Estas Granadas cubren la zona que les rodea de una sustancia inflamable que crea una gigantesca llama un corto espacio de tiempo.

El Lanzagranadas

Esta arma te permite lanzar Granadas que explotarán al impactar sobre algo. Utilízalas cuando necesites más precisión al lanzar una Granada que la que te proporciona lanzarla con la mano. Tan... tan... tan... Fíjate qué fuegos tan bonitos...

El Rifle de francotirador

Utilízalo para apuntar a víctimas desprevenidas y plantarles una bala justo en la frente. Es fantástico para esos momentos en los que apenas tienes salud y necesitas sacarte de en medio a los enemigos desde cierta distancia. Puedes mover la mira del francotirador en todas las direcciones moviendo el ratón y acercar el objetivo utilizando la tecla W o alejarlo utilizando la tecla S. Para disparar usa el botón 1 del ratón..

MUNICIÓN

Explosivos C4

No se pueden utilizar de forma autónoma, sino que tendrás que recogerlos y colocarlos en lugares concretos como objetivo de la misión.

Munición de la Pistola

Utilízala para la Pistola. Cada cargador tiene 20 balas.

Munición de la Ametralladora

Utilízala para tu MP5. Cada cargador tiene 50 balas.

Munición de la Escopeta

Utilízala para la Escopeta.
Cada cargador tiene 12 balas.

Munición del Rifle de francotirador

Utilízala para el Rifle de francotirador.
Cada cargador tiene 6 balas.

Contenedores del Lanzallamas

Contenedores del Lanzallamas compacto

OBJETOS

Bengalas
Las bengalas normales se usan para iluminar zonas oscuras, aunque después de tres minutos dejan de arder.

El Extintor de fuego
En todos los hogares debería de haber uno. Úsalo para apagar los fuegos que se interpongan en tu camino.

Botiquines
Utilizados para operaciones de campo. Se pueden administrar sobre uno mismo o sobre un Miembro de la Brigada para que recupere la salud.

Dispositivos para análisis de sangre
Este nuevo Dispositivo está basado en la investigación de reacciones químicas. Una vez extraída la sangre, en el tanque de retención hay un agente que hace arder la sangre al entrar en contacto con ella. Si el sujeto está infectado, el análisis de sangre lo descubrirá. Se puede utilizar también para demostrar que no estás infectado tú tampoco. Es una herramienta de valor incalculable cuando necesitas ganar la Confianza de tu Brigada.

Dispositivos de adrenalina
La adrenalina modifica positivamente el comportamiento al anular los efectos del Miedo.

Llaves
Las viejas Llaves utilizadas para abrir puertas cerradas.

Tarjetas llaves
Tarjetas de acceso utilizadas para abrir puertas de seguridad cerradas.

Documentos
Se pueden encontrar Documentos en cualquier parte y normalmente contienen información valiosa.

¿TE GUSTA EL JUEGO?

TSi es así, conéctate a www.TheThingGames.com y échale un ojo a algunas cosas súper chulas de este juego: Imágenes del juego Descargas, Caratulas para el explorador Consejos y trucos, Salvapantallas ¡Y MUCHÍSIMAS MÁS COSAS!

SOPORTE TÉCNICO

La dirección y teléfono del Servicio Técnico son las siguientes:

Vivendi Universal Games España, S.L.
C/ Nuestra Señora de Valverde, 23
28034 MADRID
España (Spain)

Teléfono: 91 735 34 37
Fax : 91 735 32 34

Lunes a Viernes de 9:30 a 15:00 y de 16:00 a 18:30

soporte@vup-interactive.es

Creditos

DESARROLLADO POR COMPUTER ARTWORKS

Productor
Chris Hadley

Diseñador jefe del juego
Andrew Curtis

Diseñador jefe
Joel Smith

Programador jefe de tecnología
Michael Braithwaite

Programador jefe del juego
Diarmid Campbell

Diseño de niveles
Toby Stenberg
Toby Woolley

Diseñadores gráficos
Cumron Ashtiani
Paul Catling
Siggy Gaelen
Jeff Goslan
Paul Herbert
Mark Smith
Tero Takalo
Dominic Wright

Programadores
Andy Bigis
Pascal Gane
Dave Griffiths
Geraint Johnson
Chris Jones
Sam Kuhn
Malcolm Lansell
Vincent Penquerc'h
Scott Rowlands
Alex Tait
Dave Wall

Música y sonido
Keith Tinman

Productor de preproducción
Jon Robinson

Programación adicional
Tom Saines
Alan Hinton

Diseño del juego adicional
Alex Scarrow

Sistema de captura de movimiento
Bob Keen

Director técnico
Mark Atkinson

Director creativo y presidente ejecutivo
William Latham

Servicio administrativo
Vicky Morris
Mary Dunn

Agradecimientos especiales a:
Jamie Ingram
Frank Jennings
Danny

www.artworks.co.uk

PUBLICADO POR BLACK LABEL GAMES

Productor
Pete Wanat

Coordinador de producción
Ian Stevens

Productor asociado
Sean Mountain

Equipo de producción adicional
Dylan Bromley
Justin Lees
Carlos Schulte
Jeff Barnhart
John Mamais
Chris Taylor

Concepto original del juego
Ricci Rukavina

Presidente
Jim Wilson

Vicepresidente de desarrollo del producto
Neal Robison

Productor jefe
Jonathan Eubanks

MARKETING

Vicepresidente de marketing internacional
Torrie Dorrell

Director de marketing del producto
Jeff Nuzzi

Director asociado del producto
Lauren Faccidomo

Coordinador de marketing
Anson Sowby

Supervisor de los servicios creativos
Michael Sequeira

Diseño del manual
Lauren Azeltine

Equipo de promociones
Chandra Hill
Virginia Fout
Jason Subia

Equipo de relaciones públicas
Alex Skillman
Sandra Shagat
Erica Dart

GRABACIÓN DE VOCES

Elaboración de voces
[illegible] Pictures, LLC.

Elaboración y suavizado de voces
Sonic Pool
John Frost
Michael Keeley

Efectos de sonido adicionales
Sonic Pool

Voces
Per Solli
Michael Shea
Kevin Moore
Jesse O'Connell
Chris Chase
Ty Rushing
Kalan Strauss
Michael Sequeira
Ian Stevens
Kat Cressida
William Davis

LOCALIZACIÓN DEL PRODUCTO

Jefe de producto
Fiona Wilson

Servicio de localización adicional
Barry Kehoe
Lawrence Moran

Ingeniero jefe
Anthony Fitzgerald

Director auxiliar de control de calidad
David Hickey

Jefe de control de calidad
Sarah Brennan

Testeadores de control de calidad
Daragh O'Regan
Corina Zaha
Fabrice Peltier
Alexandre d'Orange
Laurent Dhenain
Niall Hogan
Hernan Taffarelli
Diego Andese

Agradecimientos especiales a
Miriam Bishay
Susannah Burgon
Mr. John Carpenter
David Christensen
Nabil Debira
Megan Hadley-Hill
Scott Johnson
Nicholas Longano
Cedric Marechal
Jason Nicol
Niles Plante
Nancy Rinehart
Suzan Rude
Marcus Sanford
Nick Torchia
Hope Karlin Marie Wanat
Charles Yam

SOPORTE TÉCNICO

La dirección y teléfono del Servicio Técnico son las siguientes:

VIVENDI UNIVERSAL GAMES ESPAÑA
SOPORTE TÉCNICO
Ntra. Sra. de Valverde, 23
28034 MADRID
Tel: 91 735 34 37

POLÍTICA DE ASISTENCIA TÉCNICA

Atención: la asistencia técnica sólo estará disponible para el uso privado que cumpla con las condiciones del Contrato de Licencia para Usuario Final que se adjunta al Producto, y el cual usted ha aceptado. Por lo tanto, la asistencia técnica no estará disponible en ningún caso para el uso comercial o profesional del Producto.

Procedimiento de cambio en caso de CD-Rom o DVD-Rom defectuoso

Si durante el periodo de garantía descrito en el Contrato de Licencia para Usuario Final, una vez adquirido el producto, comprueba usted que el CD-Rom o DVD-Rom o disquete es defectuoso o está rallado, el servicio de asistencia técnica podrá cambiar el Producto gratuitamente si usted:

- devuelve el CD-Rom o DVD-Rom defectuoso a la dirección indicada en el manual

- envía una prueba de compra fechada del producto defectuoso (es decir, el ticket de compra)

Por favor, no olvide indicar en su carta su nombre, dirección y el número de teléfono en el que se le puede encontrar durante el día.

Una vez transcurrido el periodo de garantía, si desea usted cambiar el CD-Rom o el DVD-Rom (en caso únicamente de que esté defectuoso o rallado , le rogamos nos los reenvíen adjuntando un cheque por valor de 4,21 euros en concepto de canje por producto defectuoso a nombre de VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA..S.L.

No olvide incluir en el sobre su nombre, dirección y número de teléfono para poder contactar en jornada laboral (de 9.30 a 15.00 y de 16.00 a 18.30) (1).

Remita su envío a nombre del soporte técnico. *

Procedimiento de cambio para los manuales

Si ha perdido o se le ha roto su manual o la documentación asociada al producto, el servicio de asistencia técnica podrá enviarle uno nuevo, conforme a las siguientes condiciones:

Le agradeceríamos que enviara al servicio de asistencia técnica una copia del disquete nº 1, del CD-Rom o del DVD-Rom y que adjunte un cheque por valor de 3,01 Euros,

Por favor, no olvide indicar en su carta su nombre, dirección y el número de teléfono en el que se le puede encontrar durante el día.

La dirección y el número de teléfono del servicio de asistencia técnica se indican en el manual o en el paquete del Producto.

GARANTÍA

DEBE LEER ATENTAMENTE EL SIGUIENTE CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL ANTES DE INSTALAR ESTE PROGRAMA DE SOFTWARE.

Este programa de software, todo material impreso, toda documentación en línea o electrónica y toda copia y trabajos derivados de este programa y material de software (el "Programa") son propiedad de Universal Interactive Inc. sus filiales, sus empresas autorizadas y/o sus proveedores, quienes ostentan los derechos de copyright.

Todo uso del programa se rige por los términos del Contrato de Licencia para el Usuario Final, el cual se proporciona abajo ("Contrato de Licencia").

El programa sólo está destinado para el uso de usuarios finales de acuerdo con los términos del Contrato de Licencia. Queda expresamente prohibido todo uso, reproducción o redistribución del Programa que no se ajuste a los términos del Contrato de Licencia.

CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO

1.Licencia de uso limitado.

Universal Interactive Inc. garantiza por el presente documento y, por lo tanto, al instalar el Programa, usted acepta una licencia limitada no exclusiva y el derecho a instalar y utilizar una (1) copia del Programa para su uso en un ordenador doméstico o portátil o en una consola. No puede conectar el Programa a una red ni instalarlo o usarlo en más de un ordenador a la vez, salvo bajo autorización expresa en la documentación aplicable a la que debería remitirse en caso de que:

(a) El Programa contenga un Editor de Niveles (el "Editor") que le permite crear niveles personalizados u otro material para su uso personal con relación al Programa ("Nuevo Material).

(b) El Programa disponga de una capacidad para multijugador.

El presente es un contrato de licencia y no un contrato de compra. La licencia no le confiere ningún título o propiedad sobre el Programa.

2. Propiedad.

Todo título, derecho de posesión y derecho de propiedad intelectual relacionado con el Programa y de cualquier copia del mismo (incluyendo, entre otros, todo título, código de ordenador, tema, objeto, personaje, nombre de personaje, historia, diálogo, eslogan, lugar, concepto, diseño, animación, sonido, composición musical, efecto audiovisual, método de operación, derecho moral, cualquier documento relacionado y "subprograma" incorporado al Programa) son propiedad de Universal interactive inc. o de sus empresas autorizadas.

El programa está protegido por las leyes de copyright españolas, por los tratados y convenciones de copyright internacionales y por otras leyes aplicables. Todos los derechos están reservados. El Programa puede contener cierto material con licencia y las empresas autorizadas por Universal interactive inc. pueden tomar medidas para proteger sus derechos en caso de violación del presente Contrato.

3. Responsabilidades del usuario final.

A. Al estar sujeto a la Garantía de Licencia arriba detallada, no puede, de forma parcial o completa, copiar, fotocopiar, reproducir, traducir, invertir la ingeniería, derivar el código de origen, modificar, desensamblar, descompilar, crear trabajos basados en el Programa ni eliminar cualquier aviso o etiqueta sobre el Programa sin el previo consentimiento por escrito de Universal interactive inc.

B. Se le concede la licencia del Programa como producto único. No puede separar sus componenentes para su uso en más de un ordenador.

C. Tiene el derecho de utilizar el Programa para su uso personal, pero carece de derecho para:

(i) Vender, conceder un interés de seguridad en el Programa o transferir reproducciones del mismo a terceros de ningún modo, ni tampoco para alquilar, arrendar, o conceder una licencia del Programa a terceros sin el previo consentimiento por escrito de Universal interactive inc.

(ii) Publicar y/o distribuir imágenes, sonido, archivos, fuentes, gráficos, imágenes predefinidas, animaciones, fotografías, bases de datos u otros contenidos del Programa (incluyendo, sin límite alguno, para reventa de material impreso para uso personal o de la empresa (ej. octavillas y folletos) y en un sitio web particular o en el de una empresa); utilizar ninguna imagen del ordenador relacionada con personas o entidades identificables de un modo que pueda sugerir su asociación con o aprobación de cualquier producto o servicio.

(iii) Explotar el Programa, o alguna de sus partes, imágenes, archivos de sonido, fuentes, gráficos, imágenes predefinidas, animaciones, fotografías, bases de datos u otros contenidos del Programa, para cualquier fin comercial, incluyendo, entre otros, su uso en un cibercafé, un centro de juegos o cualquier otro establecimiento.

(iv) Albergar o proporcionar servicios de encuentros para el Programa o emular o redirigir los protocolos de comunicación empleados por Universal interactive inc. en la función de red del Programa, a través de emulación de protocolos, tunelización, modificación o agregación de componentes al Programa, uso de un programa de utilidades o

cualquier otra técnica conocida actualmente o aún por desarrollar, para cualquier fin incluyendo, entre otros, el juego en red a través de Internet, el juego en red usando redes de juego comerciales o no comerciales o como parte de redes de agregación de contenidos, sin el consentimiento previo, por escrito, de Universal Interactive Inc.

4. Transferencia del Programa.
Puede transferir permanentemente todos los derechos adquiridos por el presente Contrato de Licencia, a condición de que el receptor acepte los términos de este Contrato de Licencia y de que usted acepte suprimir el Programa de su ordenador doméstico o portátil.

5. Terminación.
El presente Contrato de Licencia será válido hasta su terminación. Puede terminar el Contrato de Licencia cuando desee, destruyendo el Programa y cualquier Material Nuevo. Universal Interactive Inc. se guarda el derecho de terminar este Contrato de Licencia en caso de que usted no cumpla los términos y condiciones que en él se especifican. En tal caso, deberá destruir inmediatamente el Programa y cualquier Material Nuevo.

6. Controles de exportación.
El presente programa no puede ser reexportado, descargado o exportado a ningún país (ni a ningún súbdito o residente de dicho país) sobre el cual el gobierno de los EE.UU. haya decretado un embargo de mercancías, ni a ninguna persona que conste en la lista de Súbditos Especialmente Señalados del Ministerio de Hacienda de los EE.UU. o en la Tabla de Ordenes Denegadas del Ministerio de Comercio de los EE.UU. Al instalar el Programa, usted acepta todas estas condiciones, y afirma y garantiza que no es súbdito o residente de los países mencionados, ni está bajo el control de ninguno de ellos, ni consta en ninguna de dichas listas.

7. Servicio a Clientes/Asistencia Técnica.
El Otorgante de la Licencia acepta proporcionar un Servicio a Clientes y Asistencia Técnica para este Programa hasta que el programa esté "Descatalogado". El Programa se considerará "Descatalogado" un (1) año después de la fecha en que el Programa ya no se fabrique y/o distribuya por el Otorgante de la Licencia o por aquellos que hayan otorgado sus licencias a éste. El "Servicio a Clientes" conforme a este Contrato le será proporcionado por representantes del Otorgante de la Licencia por teléfono y/o correo electrónico (e-mail). La "Asistencia Técnica" le será proporcionada por el Otorgante de la Licencia por teléfono, correo electrónico (e-mail), o mediante la publicación en la página web de información relativa a cuestiones de asistencia conocidas. Salvo que se indique de otra forma en el empaquetado del Programa, o en el manual de usuario del Programa, nada de lo aquí dispuesto se interpretará como la imposición de un deber sobre el Otorgante de la Licencia de proporcionar Servicio a Clientes o Asistencia Técnica por medio de un número de teléfono gratuito durante un periodo limitado de tiempo.

8. Duración del componente "en línea" del Programa.
Si este Programa contiene un componente en línea que le permitirá utilizar el Programa en Internet utilizando servidores y software mantenidos o autorizados por el Otorgante de la Licencia. El Otorgante de la Licencia acepta proporcionar los servidores y la tecnología de software necesarios para utilizar el componente "en línea" de este Programa hasta que el Programa esté Descatalogado, según la definición anterior. A partir de entonces, el Otorgante de la Licencia, a su entera discreción, podrá seguir proporcionando los servidores y las tecnología de software necesarios para utilizar el componente "en línea" de este Programa, o el Otorgante de la Licencia podrá otorgar a terceros una licencia para la provisión de los servidores y la tecnología de software necesarios para utilizar el componente "en línea" de este Programa. No obstante, nada de lo que aquí se contenga podrá interpretarse como constitutivo de una obligación para el Otorgante de la Licencia de proporcionar los servidores y la tecnología de software necesarios para utilizar el componente "en línea" una vez el Programa esté Descatalogado.

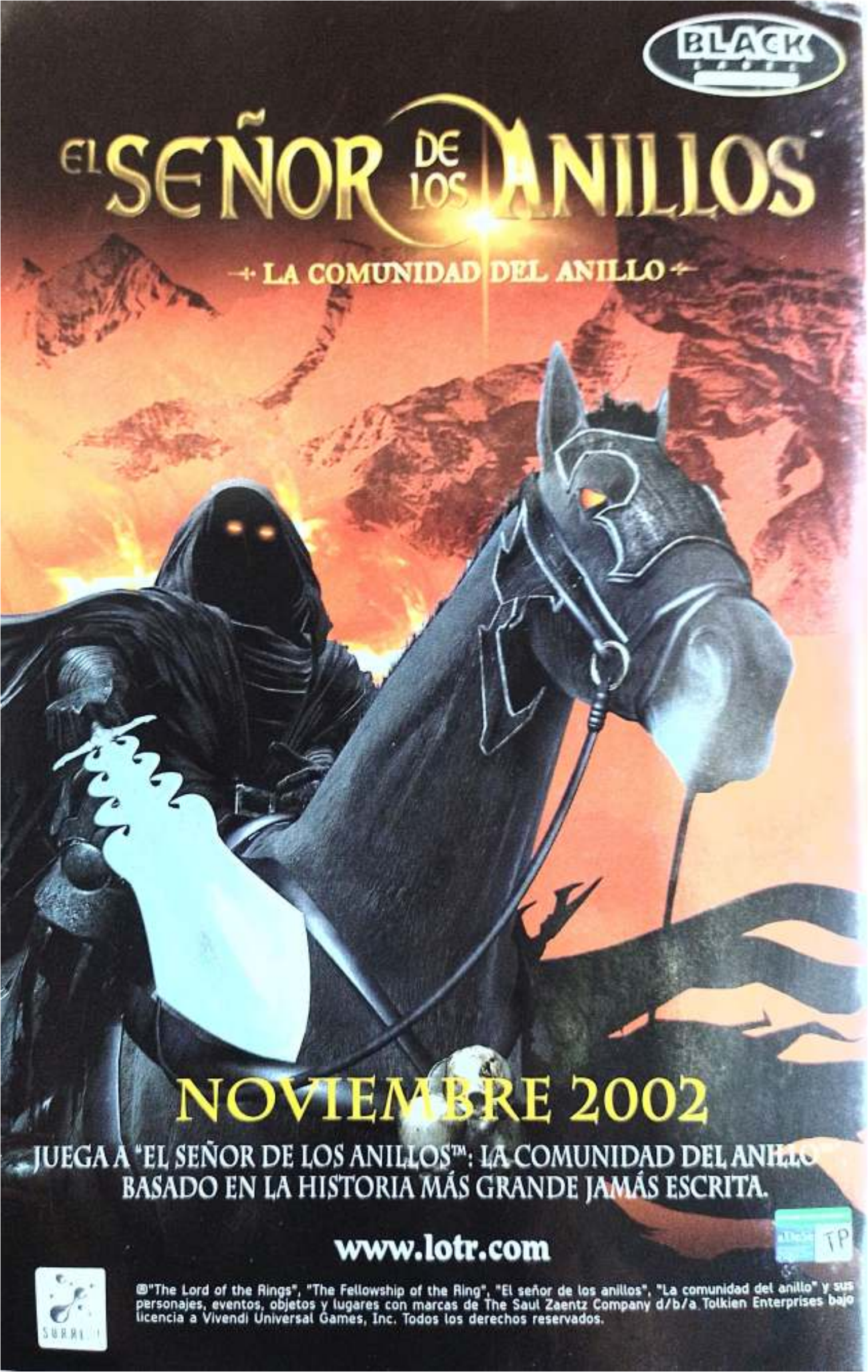
9. Garantía limitada
EL OTORGANTE DE LA LICENCIA RECHAZA EXPRESAMENTE CONCEDER CUALQUIER GARANTÍA PARA EL PROGRAMA, EL EDITOR, Y LOS MANUALES. EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES SE PROPORCIONAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESA NI IMPLÍCITA, INCLUIDAS, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE APTITUD PARA EL COMERCIO, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO, O NO VULNERACIÓN.
El riesgo completo derivado del uso o ejecución del Programa, del Editor y de los Manuales recae en usted; No obstante, el Otorgante de la Licencia garantiza que los soportes que contienen el Programa estarán libres de defectos en lo que respecta a los materiales y la mano de obra para usos y servicios normales, y que el Programa funcionará de una manera sustancialmente igual a lo indicado en los documentos escritos que lo acompañan, durante un periodo de 2 (dos) años desde la fecha de compra del Programa. Para que se pueda aplicar dicha garantía, los Editores deberán ser informados del defecto al menos 2 (dos) meses después de su constatación.
En caso de que el soporte se muestre defectuoso durante ese plazo de tiempo, y una vez presentada al Otorgante de la Licencia la prueba de compra del Programa defectuoso, el Otorgante de la Licencia podrá optar por las siguientes posibilidades: 1) corregir el defecto, 2) entregarle a usted un producto de igual valor, o 3) devolverle el dinero.

Algunos estados/jurisdicciones no permiten una limitación de la duración de la garantía implícita, así que es posible que la limitación antedicha no sea de aplicación para usted.
Esta Garantía Limitada no afecta a la aplicación de cualquier garantía legal que dispongan las leyes o normativas aplicables.
En caso de que desee usted cambiar el producto o que se le devuelva el dinero, en caso de que el producto sea defectuoso, consulte por favor la "Política de Asistencia Técnica" incluida en el presente.

10. Limitación de responsabilidad.
NI UNIVERSAL INTERACTIVE INC. LA EMPRESA A LA QUE PERTENECE, LOS FILIALES, AFILIADOS O EMPRESAS AUTORIZADAS SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGUNA PÉRDIDA O DAÑO DE NINGÚN TIPO QUE PUEDA RESULTAR DEL USO DEL PROGRAMA O EL EDITOR, INCLUYENDO, ENTRE OTROS, PÉRDIDA DE CLIENTELA, PÉRDIDA DE TRABAJO, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DE ORDENADORES NI NINGÚN OTRO DAÑO O PÉRDIDA COMERCIAL.
Algunos países no permiten la exclusión o la limitación de daños fortuitos o consiguientes, ni permiten establecer límites a la duración de una garantía implícita, por lo que las limitaciones mencionadas arriba pueden no ser aplicables en su caso.

11. Recursos equitativos.
Por el presente documento acepta que Universal Interactive Inc. sufriría daños irreparables si no se hicieran cumplir específicamente los términos de este Contrato de Licencia, por lo que usted acepta que Universal Interactive Inc. tendrá derecho, sin ningún vínculo ni seguridad ni prueba de daños, a recursos equitativos apropiados con respecto al incumplimiento de este Contrato de Licencia, además de a otros recursos de los que de otra forma pueda disponer Universal Interactive Inc. bajo las leyes aplicables.

12. Otros.
Este Contrato de Licencia se considerará que se ha realizado y ejecutado en Inglaterra y cualquier litigio que surja en un futuro se resolverá de acuerdo con las leyes españolas. Este Contrato de Licencia sólo puede ser corregido, alterado o modificado por un instrumento por escrito, especificando dicha corrección, alteración o modificación por ambas partes.
En el caso de que alguna disposición de este Contrato de Licencia sea declarada sin vigor por una magistratura o tribunal de justicia competente, dicha disposición se aplicará en la mínima extensión permisible y las partes restantes de este Contrato de Licencia continuarán con todo su vigor y efecto.
Los términos y condiciones de un Contrato de Licencia impreso en papel que puedan acompañar al Programa prevalecen sobre todos los términos y condiciones de un Contrato de Licencia que puedan estar incluidos en el Programa y que puedan aparecer en la pantalla.
Por el presente documento declara que ha leído y comprende el Contrato de Licencia detallado arriba y que acepta que la acción de instalar un Programa es un reconocimiento de su disposición a quedar sujeto a los términos y condiciones del Contrato de Licencia contenidos en el mismo. También declara y acepta que el presente Contrato de Licencia es la declaración completa y exclusiva del acuerdo entre Universal interactive inc. y usted, y que el Contrato de Licencia sustituye a cualquier acuerdo previo o contemporáneo, verbal o escrito, y a cualquier otra comunicación entre Universal interactive inc. y usted, incluyendo cualquier acuerdo de Contrato de Licencia escrito sin consistencia o cualquier ayuda en línea que acompañe el Programa.
Con independencia de las garantías dadas por Universal interactive inc. Vivendi Universal Interactive Publishing España, S.L., como distribuidora oficial del producto, da todas las garantías determinadas por la ley en los plazos y condiciones determinados por ésta.


BLACK
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
NOVIEMBRE 2002
JUEGA A "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™: LA COMUNIDAD DEL ANILLO"
BASADO EN LA HISTORIA MÁS GRANDE JAMÁS ESCRITA.
www.lotr.com
TP
SURREAL
©"The Lord of the Rings", "The Fellowship of the Ring", "El señor de los anillos", "La comunidad del anillo" y sus personajes, eventos, objetos y lugares con marcas de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia a Vivendi Universal Games, Inc. Todos los derechos reservados.